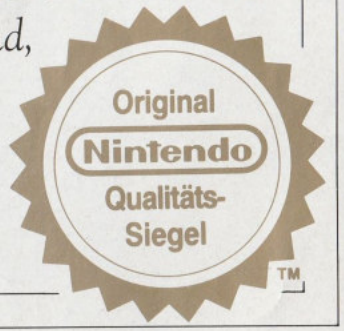
NES-LN-NOE

Little Nemo the DREAM MASTER*

SPIELANLEITUNG

Ⓣ

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Entertainment System paßt.



Wir freuen uns, daß Du Dich für die Little Nemo the DREAM MASTER★ Spielkassette für das Nintendo Entertainment System® entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

INHALTSVERZEICHNIS

WIE DU BEGINNST 3
STEUERE LITTLE NEMO 4
DAS SPIEL 5
DIE GESCHICHTE DES LITTLE NEMO 6
NEMOS FREUNDE 7
NEMOS FEINDE 8

Zur Beachtung:

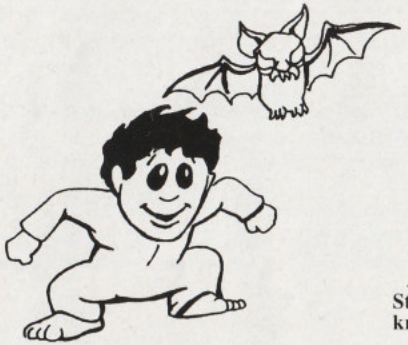
1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überpüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigung, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

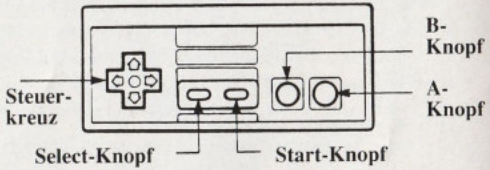
Hinweis: Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigung vor.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 1991 NINTENDO CO., LTD.
★ LITTLE NEMO THE DREAM MASTER IS A TRADEMARK OF CAPCOM CO., LTD.
© 1990 CAPCOM CO., LTD.
© 1989 TMS
LICENSED TO NINTENDO FROM CAPCOM CO., LTD.

WIE DU BEGINNST

1. Lege die Kassette „Little Nemo the DREAM MASTER" ein und starte Dein Nintendo Entertainment System. Der Titelbildschirm erscheint. Drücke jetzt den Start-Knopf und ein neues Spiel beginnt.
2. Das Spiel beginnt im Traumland Nummer 1, dem Schwammerl-Wald.





STEUERE LITTLE NEMO

Die Befehle, auf die Little Nemo reagiert, sind ziemlich einfach. Es wird jedoch einige Zeit brauchen, bis Du das totale Gefühl für das richtige Timing hast.

Drückst Du auf dem **Steuerkreuz** „links" bzw. „rechts", bewegt sich Little Nemo in die jeweiligen Richtungen. Das funktioniert sowohl wenn Nemo springt, als auch wenn er fällt.

Betätigst Du die Pfeilrichtung „oben", bewegt sich Nemo nach oben (aber nur, wenn er sich in oder auf einer Kreatur befindet, die sich in diese Richtung bewegen kann).

Drückst Du „unten", wird sich Nemo ducken oder nach unten laufen (aber nur, wenn er sich in oder auf einer Kreatur befindet, die sich in diese Richtung bewegen kann).

Der **Start-Knopf** verwandelt den Spieler wieder in Nemo (Kinderfigur).

A-Knopf - Nemo springt.

B-Knopf - damit kann Nemo Candy werfen. Befindet sich Nemo in bzw. auf einer Kreatur, wird sie zur Selbstverteidigung übergehen. Nicht alle Kreaturen sind zur Verteidigung fähig.

DAS SPIEL

Die Prinzessin von Slumberland hat Little Nemo eine volle Tüte mit Candy geschenkt. Nemo kann nun den leckeren Inhalt auf zweierlei Arten verwenden. Er hat die Möglichkeit mit dem Candy unliebsame Kreaturen, die sich fast überall aufhalten, zu attackieren. Hat eines der eindrucksvollen Wesen drei Stück Candy zerkaut, macht sie eine Blubberblase. Wenn das geschieht, kann Nemo entweder auf einer dieser Kreaturen reiten, oder sich selbst in ein anderes Lebewesen verwandeln.
Einige dieser Feinde sind zur Selbstverteidigung fähig. Während des Spiels wirst Du lernen, welche Kreaturen das sind.

Du kannst den Candy aber auch dazu verwenden, unnütze Kreaturen für eine geraume Zeit „auszuschalten". Dadurch wird Dein Feind aber nicht vernichtet werden.

Die Geschichte des Little Nemo

Little Nemo ist im Palast des Königs von Slumberland zu Gast. Auf seinem Weg durch ein Land, in dem Träume noch Wirklichkeit sind, sieht er sich zahlreichen Abenteuern und Gefahren gegenüber. Der gute König von Slumberland war von dem bösen König von Nightmare gekidnappt worden. Kannst Du Little Nemo helfen, den guten König zu befreien und den Frieden ins Land der Träume zurückzubringen?

Nemos Freunde

Wurden diese Kreaturen mit Candy gefüttert, tragen sie Nemo auf dem Rücken:

MONSTER KRABBE

GORILLA

HORNISSE

FROSCH

EIDECHSE

MAULWURF

NEMOS FEINDE

FLIEGENDER FISCH

AMEISE

SCHWEBENDER TEUFEL

SCHNECKE

HERR HÄSSLICH

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

HALLO NINTENDO: 01 30 - 58 06 (für gebührenfreie Anrufe aus Deutschland)

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekaufte Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **01 30 - 58 06** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:
   Nintendo of Europe GmbH
   Babenhäuser Straße 50
   8754 Großostheim
   (in Deutschland)
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Tel.-Nr. in Deutschland: **01 30 - 58 06**).

Für Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing+
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.:A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

K 11118

Nintendo

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN